

SUPERQUIZ!

1. SUPERQUIZ

SUPERQUIZ! ist das Jahresquiz der Jungschar und wird in mehreren Runden – über das ganze Jahr verteilt – gespielt.

Es ähnelt in seinem Aufbau dem „Großen Preis“.

2. Spielweise

Eine Quizrunde besteht aus jeweils zwei bis fünf Fragen zu verschiedenen Wissensgebieten. Dadurch kann jede Runde zeitlich dem Programmablauf der Jungscharstunde angepasst werden.

3. Komponenten

3.1 Wissensgebiete

- 3.1.1. Bibelfragen Altes Testament
- 3.1.2. Bibelfragen Neues Testament
- 3.1.3. Tiere und Pflanzen
- 3.1.4. Technik und Wissenschaft
- 3.1.5. Sport und Hobby
- 3.1.6. Land und Leute
- 3.1.7. Kultur und Geschichte
- 3.1.8. Aktuelles
- 3.1.9. A-Z



3.2 Joker

Auf einem Jokerfeld bekommt man ungefragt Punkte.

3.3 Glücksfeld

Auf einem Glücksfeld bekommt man für eine richtige Antwort Punkte und für eine falsche Antwort keinen Punktabzug.

3.4 Risiko

Auf einem Risikofeld darf man die Punktzahl selbst bestimmen.

3.5 Aktion

Auf einem Aktionsfeld bekommt man eine Spielaufgabe.

4. Quiztafel

AT	NT	Natur	Technik	Sport	Land	Kultur	Aktuell	A-Z
1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5

4.1 Anzahl der Fragen

4.1.1. Die Gesamtanzahl der Fragen in einer Runde muss durch die Anzahl der Gruppen teilbar sein. Bei einer Quizrunde gibt es z. B. 4 oder 8 Wissensgebiete mit je 2 Fragen bei 4 Gruppen oder 6 Wissensgebiete mit je 4 Fragen bei 4 Gruppen. Die Wissensgebiete können von Runde zu Runde variieren.

4.1.2. Bei einer Quizrunde gibt es zwischen 2 und 5 Fragen pro Wissensgebiet.

- Bei je zwei Fragen gibt es : 2 und 4 Punkte

Natur	Technik	Land	Kultur	A-Z	AT
2	2	2	2	2	2
4	4	4	4	4	4

- Bei je drei Fragen gibt es : 1, 3 und 5 Punkte

AT	NT	Natur	Technik	Sport	Land	Aktuell	A-Z
1	1	1	1	1	1	1	1
3	3	3	3	3	3	3	3
5	5	5	5	5	5	5	5

- Bei je vier Fragen gibt es : 1, 2, 4 und 5 Punkte

NT	Natur	Sport	Land	Kultur	Aktuell
1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2
4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5

- Bei je fünf Fragen gibt es : 1, 2, 3, 4 und 5 Punkte

AT	NT	Natur	Technik	Sport	Land	Kultur	A-Z
1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5

4.2 Spezialfelder

4.2.1 Die Spezialfelder sind zufällig über die Quiztafel verteilt.

Die Anzahl der Spezialfelder ist folgendermaßen festgelegt :

Fragen	Joker	Glück	Risiko	Aktion
0 - 8				
9 - 16	2			
17 - 24	2	1		
25 - 32	2	2	1	1
33 - 40	2	2	2	2

5. Wertung

5.1 Einstieg

Zu Beginn einer Runde fängt jede Gruppe mit 0 Runden-Punkten an

5.2 Fragefelder

Für jede richtige Antwort gibt es die entsprechende Punktzahl.

Für jede falsche Antwort werden keine Punkte abgezogen.

Es ist (bis auf Ausnahmefälle) nur eine Antwort pro Frage zugelassen.

Eine falsch beantwortete Frage kann (bis auf Ausnahmefälle) weitergegeben werden.

5.2 Joker

Für einen Joker gibt es die jeweilige Höchstpunktzahl der Quizrunde.

5.3 Glücksfeld

Für eine richtige Antwort gibt es die jeweilige doppelte Höchstpunktzahl der Quizrunde.

Für eine falsche Antwort gibt es keinen Punktabzug.

Eine falsch beantwortete Frage kann nicht weitergegeben werden.

5.4 Risiko

Auf einem Risikofeld kann die in dieser Runde erreichte maximale Punktzahl gesetzt werden. Für eine richtige Antwort gibt es die gesetzte Punktzahl.

Für eine falsche Antwort wird die gesetzte Punktzahl abgezogen.

Bei einem Punktestand von unter 3 Punkten gibt es automatisch 3 Punkte zum Setzen.

5.5 Aktionsfeld

Auf einem Aktionsfeld muss eine spielerische Aufgabe gelöst werden.

Für die richtige Ausführung gibt es die gewählte Punktzahl.

5.6 Rundenwertung

Eine Quizrunde schließt mit der erreichten Punktzahl ab.

5.7 Gesamtwertung

Die während einer Runde erreichten Punkte werden den jeweiligen Gruppen gutgeschrieben. Sie kommen auf das Jahreskonto und können nicht mehr bei einer späteren Runde eingesetzt werden. D.h. sie können nicht bei einer Risikofrage eingesetzt werden.

Die Gesamtwertung schließt am Jahresende mit einem Punktekontostand von mindestens 0 Punkten ab.

6. Ausnahmeregelungen

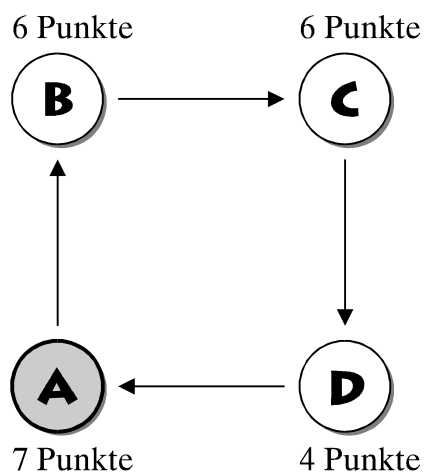
6.1 Falsch beantwortete Fragen nicht weitergeben

Fragen, die nur zwei Antworten zulassen (z.B. ja oder nein), können nicht weitergegeben werden.

6.2 Falsch beantwortete Fragen weitergeben

Eine falsch beantwortete Frage wird in fortlaufender Reihenfolge (im Uhrzeigersinn) an die Gruppe weitergegeben, welche in der laufenden Runde die niedrigste Punktzahl hat.

Beispiel 1 :



Gruppe A hat falsch geantwortet.

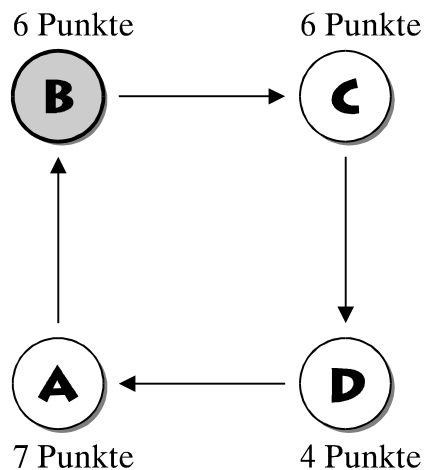
Die Frage wird weitergegeben an Gruppe D, die Gruppe mit der niedrigsten Punktzahl. Gruppe D erhält bei richtiger Antwort die Punkte. Bei falscher Antwort von Gruppe D wird die Frage weitergegeben an Gruppe B. Gruppe C hat zwar die gleiche Punktzahl wie Gruppe B, Gruppe B kommt jedoch in der Reihenfolge vor Gruppe C.

Bei richtiger Antwort erhält Gruppe B die Punkte.

Bei falscher Antwort von Gruppe B wird die Frage an Gruppe C weitergegeben.

Wenn keine Gruppe richtig antwortet, verfällt die Frage und der Quizmeister gibt die Lösung bekannt.

Beispiel 2 :



Gruppe B ist an der Reihe und antwortet falsch.

Die Frage wird bei jeweils falscher Antwort weitergegeben an : D, C, und A.

7. Spielleitung

7.1 Quizmaster

Die Aufgaben des Quizmasters sind :

- Leitung der jeweiligen Quizrunde
- Fragen und Aufgaben für die Quizrunde aussuchen
- Spezialfelder und -aufgaben auswählen
- Fragen an die Gruppen stellen
- Vergabe der Punkte

7.2 Assistent

Die Aufgaben des Assistenten sind :

- Punkte an der Tafel notieren
- vergebene Fragefelder an der Quiztafel durchstreichen
- ermitteln, an welche Gruppe eine falsch beantwortete Frage weitergegeben wird.

7.3 Oberschiedsrichter

Die Aufgaben des Oberschiedsrichters sind :

- Überwachung der Einhaltung der Spielregeln
- Protokoll der Quizrunde führen

7.4 Einspruch gegen die Entscheidung der Spielleitung

Begründeter Einspruch gegen eine Entscheidung des Quizmasters, des Assistenten oder des Oberschiedsrichters muss in der Häuptlingsrunde des Spieltages erhoben werden.